



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2023年8月期 第1四半期

決算説明資料

2023年1月12日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



- **2023年8月期 第1四半期決算概要**

2023年8月期 通期業績予想

参考資料

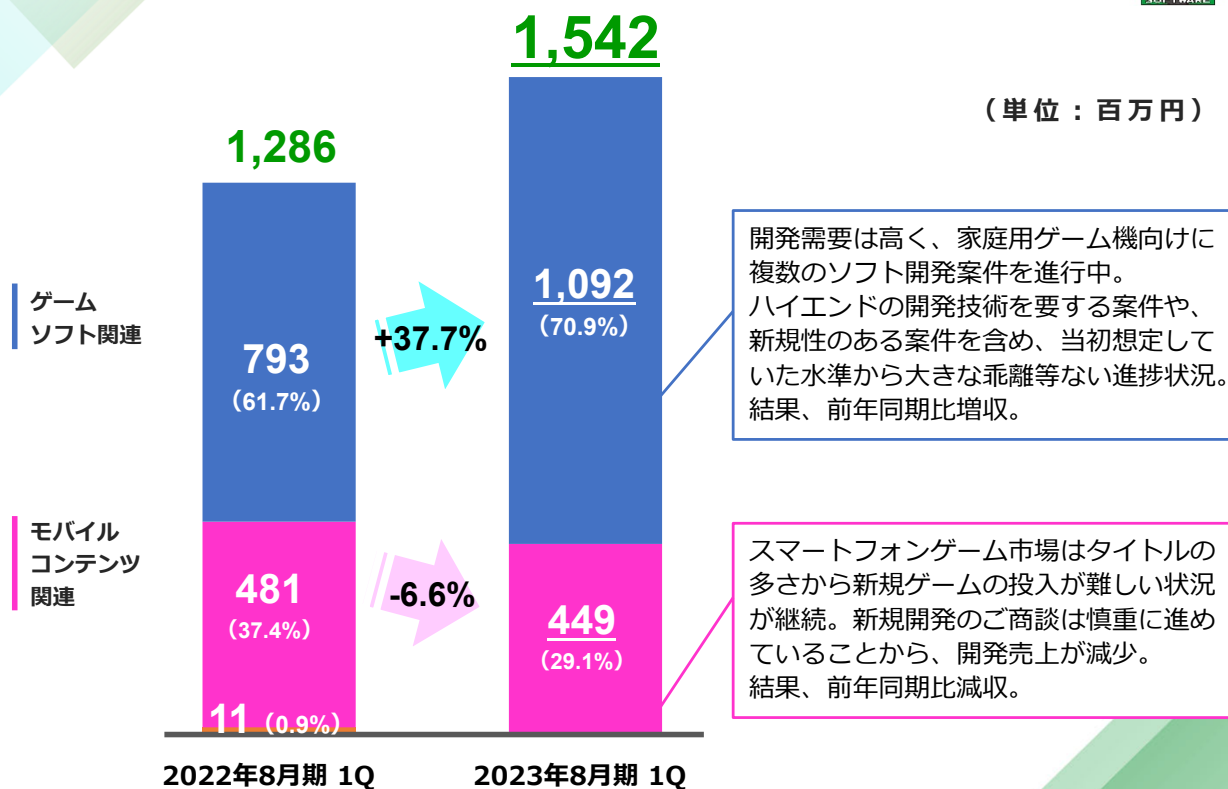
家庭用ゲームソフトの開発需要は引き続き堅調に推移。
前年に続き利益率の改善を進める。

(単位：百万円)

	2022年8月期 1Q 実績	2023年8月期 1Q 実績	前年同期比	
			(額)	(率)
売上高	1,370	1,654	+284	+20.7%
売上総利益	348	436	+88	+25.5%
販管費	227	252	+24	+10.8%
営業利益	120	184	+64	+53.2%
営業利益率	8.8%	11.2%	+2.4pt	-
経常利益	130	180	+50	+38.6%
経常利益率	9.5%	10.9%	+1.4pt	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	79	113	+34	+43.8%

- 当第1四半期において、当社に寄せられる開発需要は、家庭用ゲームソフト関連を中心に引き続き堅調に推移しております。取引価格の向上にも努めていることから、売上高は前年同期に比べ20.7%増加し、16億5,400万円となりました。
- 利益面については、前期に引き続き開発業務と管理業務の双方で効率化などの利益体質の改善を進め、増収効果以上の営業利益増加を目指しております。その結果、営業利益1億8,400万円、経常利益1億8,000万円、親会社株主に帰属する四半期純利益1億1,300万円と、前年同期に比べていずれも増益となりました。

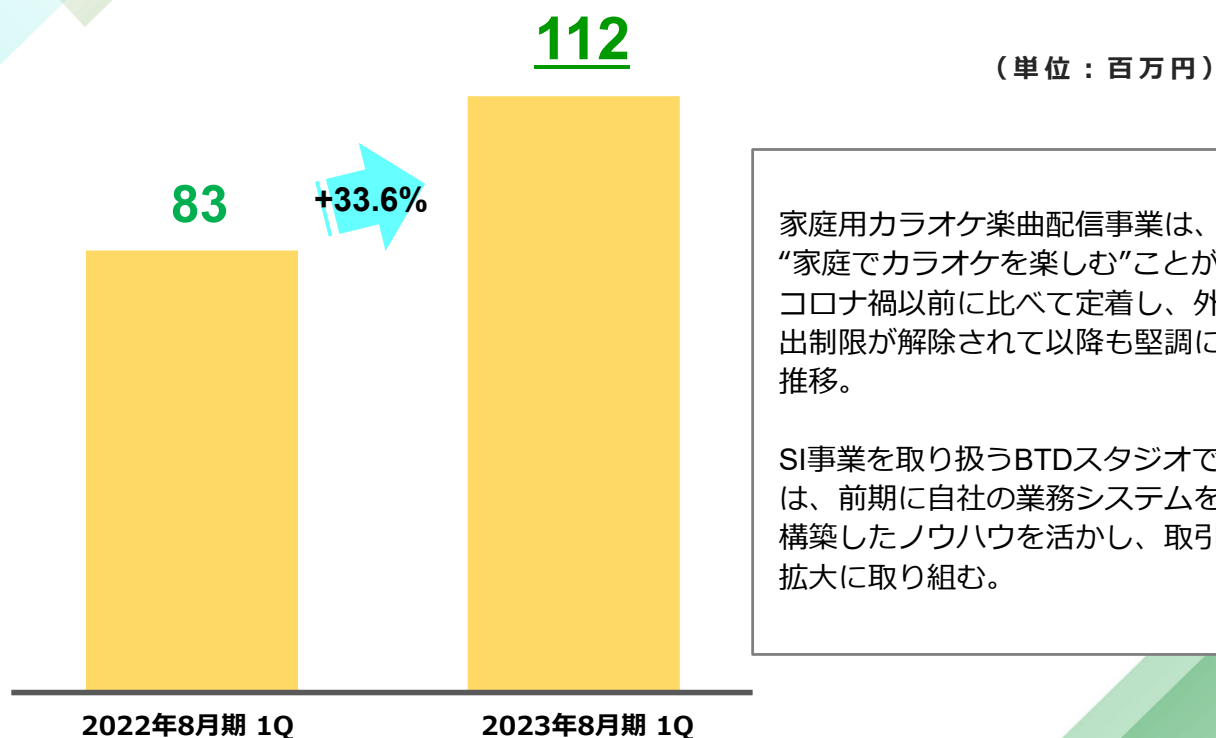
デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- ゲームソフト関連では、家庭用ゲーム機向けに複数のソフト開発案件を進行させております。ハイエンドの開発技術を要する案件や、新規性のある案件を含め、当初計画の水準から大きな乖離なく進捗しています。その結果、ゲームソフト関連の売上高は、前年同期に比べ37.7%増加し、10億9,200万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連では、継続して委託いただいております運営業務は堅調に推移しております。一方、スマートフォンゲーム市場はタイトルの多さから新規ゲームの投入が難しい状況が継続しており、新規開発のご商談は慎重に進めている状況です。その結果、モバイルコンテンツ関連の売上高は、前年同期に比べ6.6%減少し、4億4,900万円となりました。
- 以上の結果、デジタルエンタテインメント事業の売上高は15億4,200万円となりました。



- 家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、“家庭でカラオケを楽しむ”ことがコロナ禍以前に比べて定着してきたように見受けられ、外出制限が解除されて以降も堅調に推移しています。
- SI（システムインテグレーション）事業を取り扱うBTDスタジオでは、前期に自社の業務システムを構築したノウハウを活かし、取引の拡大に取り組んでおります。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前期に比べ33.6%増加し、1億1,200万円となりました。

	2022年8月期 1Q 実績	2023年8月期 1Q 実績	前年同期比	
			(額)	(率)
デジタルエンタテインメント事業				
売上高	1,286	1,542	+256	+19.9%
営業利益	97	162	+65	+67.4%
その他事業				
売上高	83	112	+28	+33.6%
営業利益	23	22	▲1	▲5.3%
連結合計				
売上高	1,370	1,654	+284	+20.7%
営業利益	120	184	+64	+53.2%

- デジタルエンタテインメント事業のセグメント営業利益は、2ページの業績ハイライトにもある通り、取引価格の改善等による増収効果と、前期に引き続き開発業務と管理業務の双方で効率化などの利益体質改善を進めていることから、前年同期に比べ67.4%増加し、1億6,200万円となりました。
- その他事業のセグメント営業利益は、SI事業や、グループ会社のフォネックス・コミュニケーションズにおける制作事業で一部開発原価が膨らんだことなどが影響し、前年同期に比べ5.3%減少し、2,200万円となりました。

**クライシス コア
-ファイナルファンタジーVII- リユニオン**
株式会社スクウェア・エニックス様
2022年12月13日発売



対応機種：
PlayStation®5、PlayStation®4、
Nintendo Switch™、Xbox Series X/S、
Xbox One、Steam®

**ドラゴンクエスト トレジャーズ
蒼き瞳と大空の羅針盤**
株式会社スクウェア・エニックス様
2022年12月9日発売



対応機種： Nintendo Switch™

- 2022年12月13日に株式会社スクウェア・エニックス様から発売されましたゲームソフト「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」の開発をさせていただきました。
- また、こちらの開発については以前からご紹介しておりましたが、当社が開発させていただいた「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」が、2022年12月9日に同じくスクウェア・エニックス様から発売されました。

2023年8月期 第1四半期決算概要

- 2023年8月期 通期業績予想

参考資料

前期比増収増益を計画

適正な取引価格での開発案件の獲得、開発の効率化により利益体質を強化。

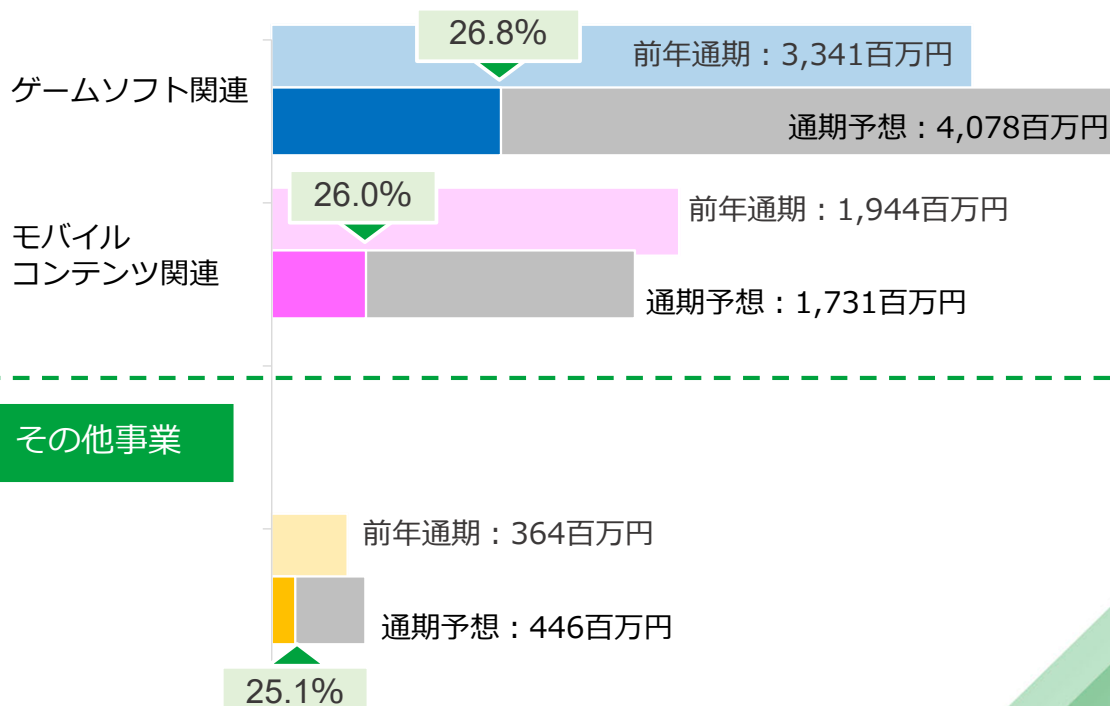
システム投資や人財投資コストを吸収し、営業利益率は1.0ptUPの9.3%を見込む。

(単位：百万円)

	22年8月期	23年8月期	前期比		23年8月期	進捗率
	実績	予想	(額)	(率)	1Q実績	
売上高	5,662	6,256	+593	+10.5%	1,654	26.4%
営業利益	469	580	+111	+23.6%	184	31.8%
経常利益	505	600	+94	+18.6%	180	30.0%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	310	352	+42	+13.6%	113	32.3%

- 2023年8月期の通期の業績見込は、前回発表したものから変更はありません。
- 売上高は前期に比べ10.5%増加の62億5,600万円、営業利益は前期に比べ23.6%増加の5億8,000万円、経常利益は18.6%増加の6億円、親会社株主に帰属する当期純利益は13.6%増加の3億5,200万円を予想しており、前期比で増収増益を見込んでおります。

デジタルエンタテインメント事業



- デジタルエンタテインメント事業のゲームソフト関連の開発需要が好調に推移することを見込み、前期から継続しているプロジェクトは完成に向けて着実に進行させるとともに、複数の新しいプロジェクトにも着手を予定しています。そのため、ゲームソフト関連の売上高は、前期に比べ22.1%増加の40億7,800万円を見込んでおります。第1四半期での売上高の進捗率は26.8%と堅調な状況です。
- 一方でモバイルコンテンツ関連については、2021年8月期よりスマホゲーム市場の飽和状態が顕著になり、競争が激しい状況が続いていることから、売上高は前期に比べ11.0%減少の17億3,100万円を予想しております。第1四半期での売上高の進捗率は26.0%です。
- その他事業については、前期に自社システムを開発したことで上積みしたSI関連の技術や導入ノウハウを活かして取引の拡大を見込み、売上高は前期に比べ22.4%増加の4億4,600万円を予想しています。第1四半期での売上高の進捗率は25.1%です。

	22年8月期 実績	23年8月期 通期予想	前期比		23年8月期 1Q実績	進捗率
			(額)	(率)		
デジタルエンタテインメント事業						
売上高	5,297	5,809	+512	+9.7%	1,542	26.6%
営業利益	387	463	+76	+19.8%	162	35.1%
その他事業						
売上高	364	446	+81	+22.4%	112	25.1%
営業利益	82	116	+34	+41.9%	22	18.9%
連結合計						
売上高	5,662	6,256	+593	+10.5%	1,654	26.4%
営業利益	469	580	+111	+23.6%	184	31.8%

- デジタルエンタテインメント事業のセグメント営業利益については、案件の利益率にこだわり、取引価格の適正化や、開発及びバックオフィス業務の効率化を進めています。また、昨年・一昨年に発生したスマートフォンゲームの大規模な改修作業によるコストの反動減があることなどから、増収効果以上の営業利益増加を見込み、前期に比べ19.8%増加の4億6,300万円を予想しております。
- その他事業のセグメント利益は、開発売上増収と利益体質の改善に取り組むことから、営業利益は前期に比べ41.9%増加の1億1,600万円と予想しております。



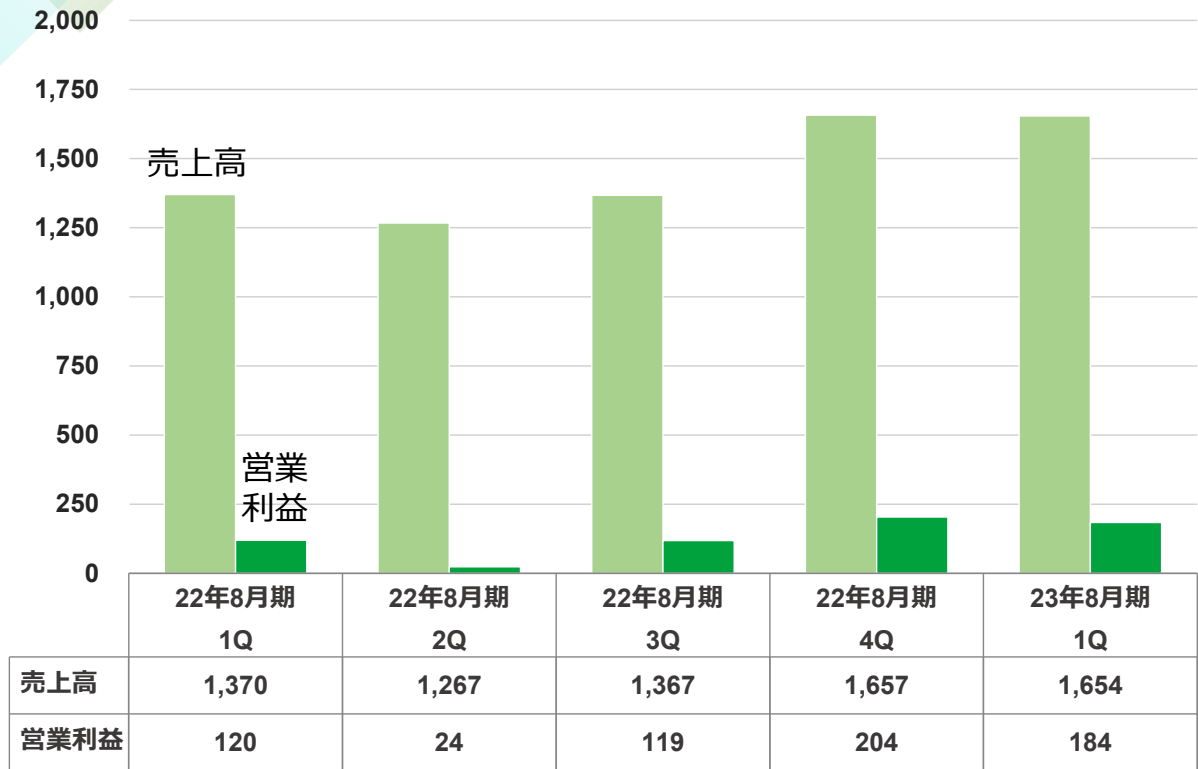
2023年8月期 第1四半期決算概要

2023年8月期 通期業績予想

参考資料

売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)





(2022年11月30日現在)

会社名	株式会社ト一セ (英訳名 TOSE CO., LTD.)
設立年月日	1979年 (昭和54年) 11月1日
本社所在地	京都市下京区東洞院通四条下ル
代表者	代表取締役会長兼CEO 齋藤 茂 代表取締役社長兼COO 渡辺 康人
資本金	9億6,700万円
従業員数 (連結)	617名
事業内容	家庭用ゲームソフトの企画・開発・運営 モバイル・インターネット関連コンテンツの 企画・開発・運営

本資料お取扱上の注意



- 本資料には将来に関する見通し、期待、判断、計画あるいは戦略が含まれています。この将来予測に基づく記載は、受託開発に対する需要変動、プラットフォーム別の需要変動、各プロジェクトの受託内容の変動ならびにその他のリスクや不確定要素を含みます。
- 本資料に含まれる全ての将来予測に基づく記載は、資料掲載日に入手可能な情報に基づいており、私たちは、このような将来予測に基づく記載を更新する義務を負いません。またこの記載は、将来の実績を保証するものではなく、実際の結果が、私たちの現在の期待とは実体的に異なる場合があります。このような違いには、多数の要素が原因となりえます。

本資料に関するお問い合わせ

株式会社トーセ IR・広報グループ

電話：075-342-2525（代表）

E-mail：keiki@tose.co.jp

✉ 最新の適時開示やニュースリリース等のIR情報を、ご登録のメールアドレスにお知らせするサービスを、下記URLからお申込みいただけます。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>

